

La relación arte- juego como estrategia de acercamiento a la historia del arte

Edwin Arturo Bermúdez León & Guillermo Ignacio Rubio Zárte

Especialización en el Arte en los procesos de Aprendizaje

Fundación Universitaria Los Libertadores

Resumen

La propuesta de intervención consiste en optar por la relación entre Arte y Juego para plantear una estrategia metodológica que incentive el aprendizaje de la historia del arte en los alumnos de grado once del colegio Restrepo Millán, Jornada Mañana, específicamente en lo referente a las Vanguardias Artísticas del siglo XX, utilizando las Tic como ejes de apropiación, comunicación y fijación del conocimiento. La estrategia apunta a identificar el vínculo funcional entre Arte y Juego, utilizando las Tic en la adquisición de saberes y métodos de aprendizaje, reconociéndolas como herramientas invaluableles en los procesos de formación artística y además como vehículos de difusión y socialización de los trabajos de aula. El desarrollo de la estrategia metodológica se fundamenta en la interacción del estudiante con los fundamentos vanguardistas del arte de manera lúdica, para acceder a espacios enriquecedores que entrelazan la cultura, la realidad social y la consciencia universalizadora del arte con las otras áreas del conocimiento.

Palabras Clave: Arte, Juego, Tic, Historia.

Abstract

The intervention proposal consists of opting for the relationship between Art and Play to propose a methodological strategy that encourages the learning of art history in the eleventh grade students of the Restrepo Millán School, mourning journal, specifically in reference to the Artistic Vanguards of the twentieth century, using ICTs as axes of appropriation, communication and knowledge fixation. The strategy aims to identify the functional link between Art and Play, using ICTs in the acquisition of knowledge and learning methods, recognizing them as invaluable tools in artistic training processes and also as vehicles for dissemination and socialization of classroom work. The development of the methodological strategy is based on the interaction of the student with the avant-garde foundations of art in a playful way, to access enriching spaces that intertwine the culture, the social reality and the universalizing consciousness of art with the other areas of knowledge.

Keywords: Art, Game, Tic, History.

La relación arte- juego como estrategia de acercamiento a la historia del arte

La propuesta de intervención se fundamenta desde la relación existente entre Arte y Juego, y desde esta relación se pretende plantear una estrategia metodológica que incentive el aprendizaje de la historia del arte en los alumnos de grado once del colegio Restrepo Millán, Jornada Mañana, específicamente en lo referente a las Vanguardias Artísticas del siglo XX, utilizando las Tic como ejes de apropiación, comunicación y fijación del conocimiento, las cuales permiten de igual manera acercarse al punto central de esta estrategia y es el que los estudiantes tengan en las Tic un medio para difundir sus trabajos, compartirlos y así mismo ejercer sobre éstos propuestas de aprobación, de retroalimentación y juicios constructivos, a partir de los conceptos vistos en clase, generando una cultura de observación continua, de intercambio de aportes y de elaboración de juicios estéticos. La estrategia apunta entonces a identificar el vínculo funcional entre Arte y Juego y a implementarlo utilizando las Tic no solo como un instrumento para la adquisición de saberes y métodos de aprendizaje, sino también como una herramienta de difusión de las obras y los textos realizados por los estudiantes de los diferentes cursos de grado once, que permitan un acercamiento didáctico efectivo a la enseñanza de las artes plásticas.

La propuesta surge de la necesidad de mejorar la manera y la forma como se imparte la enseñanza actual del estudiante en las instituciones, en donde los diferentes conceptos, actividades, temas y trabajos desarrollados por los alumnos se quedan en el interior del colegio y muy pocas veces se comparten con la comunidad y aún más crítico, con el hecho de que el estudiante no aplica sus saberes más allá de los muros del colegio, pues son muy pocas las propuestas en la que los estudiantes se vinculen con el espacio que rodea la institución y aunque resulta entendible la dificultad que supone generar estos espacios con algunas de las asignaturas

del plan de estudios, en el arte se puede superar la brecha permitiendo una mirada diferente en la enseñanza y aplicación de los saberes. Se espera que la implementación de la estrategia trascienda la utilización de las Tic como vehículo de interacción con los saberes y métodos de aprendizaje, permitiendo difundir los resultados de estos aprendizajes hacia el espacio público que está más allá de los muros institucionales, para que en el exterior la comunidad en general conozca y reconozca el trabajo de los estudiante y aún el trabajo del docente. El proceso de búsqueda en los caminos de la historia del arte permite abrirse a espacios enriquecedores que entrelazan la cultura, la realidad social y la consciencia universalizadora del arte, mientras la dinámica del trabajo en el taller aporta el desarrollo de valores como colaboración, honradez, solidaridad y respeto, de importancia vital en el trabajo en equipo. Se pretende así mismo vincular a la comunidad educativa en un proyecto reafirmante del ejercicio pedagógico, generando acciones conjuntas que contribuyan a cohesionar el sentido de pertenencia de la institución en la comunidad.

Se puede observar que en el acercamiento a las Tic existe una verdadera emoción creadora la cual se aprovecha en la metodología implementada, como una forma de direccionar a los estudiantes, en especial a los de grados superiores, quienes manejan un lenguaje tecnológico al que pocos adultos están adaptados. Como descendientes del nuevo milenio, sus habilidades para la utilización de los medios de comunicación, interpretación de manuales, de ordenes virtuales, seguimiento de indicaciones y facilidad para comprender los nuevos conceptos adquiridos dentro de las Tic, complementan su desarrollo cultural que se ha enmarcado en la práctica constante de los medios y recursos tecnológicos cada vez más al alcance de la mano. Los estudiantes hacen un uso cotidiano de estos recursos ya sea de manera intelectual o de manera recreativa, siendo esta última la más frecuente.

La relación de la propuesta se enmarca directamente con el PEI institucional *“Edificar Futuro”*, específicamente con el eje temático del ciclo 5 *“Desarrollo para la vida Laboral”*, y utilizando los recursos tecnológicos, de infraestructura y humanos de la institución, se pretende desarrollar propuestas innovadoras que orienten al estudiante en la elección de una futura carrera universitaria o que le permitan desempeñar funciones laborales utilizando sus destrezas en el manejo de diferentes tipos de software.”

Una de las intenciones fundamentales de la propuesta es la implementación de las Tic, para utilizarlas como elemento difusor del saber y de la creatividad, al igual que se mantiene como el hilo conductor de las actividades desarrolladas. Se replantea de esta manera el papel del docente, de la escuela y de la cultura misma, se rescata el fundamento del saber histórico, se convoca, se genera reflexión y se potencia el rol del colegio como espacio de formación integral hacia la comunidad. Apoyándose en los elementos básicos de la propuesta de intervención se considera que una de las estrategias pedagógicas que podrían llegar a tener un alto índice de aceptación por parte de los estudiantes es la implementación de la mecánica de los juegos para avanzar en el estudio de la historia del arte, al mismo tiempo que profundizando en el manejo de las Tic, con las cuales decididamente se viene laborando en los procesos de formación. Como un objetivo general se pretende enseñar la historia del arte desde el juego mediado por las Tic como difusoras del trabajo generado desde la institución hacia el entorno de ésta y viceversa.

La propuesta se gesta a partir de la elección de la situación problemática, la cual tiene que ver con la observación cotidiana de la comunidad estudiantil de grado once del Colegio Restrepo Millán (jornada de la mañana, de la localidad 18 de la ciudad de Bogotá D.C, ubicado en la Calle 40 Sur N° 23 - 25), cuyos jóvenes estudiantes poseen una alta disposición para las actividades de creación plástica y por el contrario una aparente apatía ante las aproximaciones al conocimiento

teórico en las diversas disciplinas académicas. Surge entonces la inquietud al respecto de cómo subsanar este limitante y de allí la pregunta: ¿Cuál sería la estrategia eficiente para lograr motivar el aprendizaje teórico de las Artes en nuestros jóvenes estudiantes y cómo desde este aspecto se puede construir una red en la que los estudiantes discutan y muestren los productos realizados en las clases?

Para la realización de la propuesta se tuvieron en cuenta las condiciones básicas de la comunidad educativa institucional, de la institución como tal, y, desde el punto de vista conceptual la teoría al respecto de las relaciones entre Arte y Juego, así como de las bondades de las Tic como herramientas funcionales en la pedagogía.

Realizando consultas en el Repositorio de la FULL, nos encontramos con algunos documentos que muestran investigaciones de alguna semejanza con la propuesta que nos ocupa. Tales son los casos de:

Montes, E. (2017) en su trabajo de grado denominado *Los medios audiovisuales como didáctica artística para motivar la participación activa de los estudiantes de 9º3 de La Institución Educativa de Bayunca*, menciona como los medios audiovisuales se convierte en mecanismos didácticos para el fortalecimiento de la capacidad crítica y reflexiva de los jóvenes, a su vez destaca la importancia de involucrar dentro de las aulas los estos medios de comunicación como aporte en el desarrollo del quehacer pedagógico.

En esa misma línea, encontramos el trabajo de grado *Arte y tecnología mediadores para la convivencia pacífica*, donde Gualdron, M. & Rodríguez, O. (2016), señalan como el arte fusionado con la tecnológica puede generar impacto en la convivencia, y en el trabajo colaborativo como elemento imprescindible de participación en los distintos ambientes de

aprendizaje, al igual como apoyo en la generación de acuerdos y reglas de relacionamiento entre pares, como parte imprescindible de su formación como sujetos, en y para su proyecto de vida.

Continuando con la indagación, se encuentra a González, A., Urrego, D. & Pineda, D. (2016), en su trabajo de grado titulado *Ambientes desde el arte como experiencias constructoras de aprendizaje* muestra como las artes visuales, la música y las artes asticas pueden confluír para movilizar la capacidad creativa y expresiva de los jóvenes, motivando a los estudiantes continuamente en un proceso de co- creación de experiencias de aprendizaje significativas.

Así mismo, Herrera, I., Rojas, C. & Soto, E. (2016) en el trabajo de grado *Integración pedagógica de las artes plásticas como estrategia lúdica para potencializar el desarrollo de la creatividad infantil en los niños y niñas de jardín de la ied. Venecia*, de la especialización en Pedagogía de la Lúdica, hace mención sobre las artes plásticas, la manipulación de elementos, exploración con los sentidos, en el fortalecimiento de la capacidad creativa en los niños, igualmente como el ambiente se convierte en el propulsor de diversas y enriquecedoras vivencias educativas, potenciando así la imaginación, la comunicación y expresión infantil.

Sin embargo, reconocemos que aunque nos dan algunas luces en la forma de realización de los escritos, tienen unos objetivos bastante disímiles tanto en lo formal como en su fundamentación conceptual.

En la experiencia cotidiana del ejercicio docente, se observa como los estudiantes en general y específicamente los de grado once, a pesar de presentar ventajas muy evidentes en la aplicación de los conceptos de la plástica en sus trabajos de Educación Artística, muestran una apatía notoria cuando se trata de la revisión teórica en la Historia del Arte. Por lo general el docente se enfrenta a una resistencia bastante marcada para lograr que los alumnos se sumerjan en los

conocimientos del trasegar de los seres humanos a través de las diferentes épocas en el mundo de las artes, es entonces cuando la clase de artes deja de ser divertida y relajante para tornarse complicada y extenuante.

Es por ello que se puede colegir que si se logra implementar una dinámica de disfrute del aprendizaje del saber teórico, se podría obtener un revulsivo que seguramente mejoraría tanto en los métodos de estudio como en sus resultados, es decir en los logros particulares de nuestros estudiantes.

Dentro del contexto de la propuesta nuestra búsqueda acerca de las posibilidades estéticas en la relación arte y juego, se encuentra un análisis realizado por Beatriz García Pérez, titulado “*La teoría estética del juego desde Schiller*”, en la que se plantea una teoría que permite reconocer tres modos en los que el juego presenta una relación directa con el arte, los cuales permiten enfocar el desarrollo del presente texto; estos modos son:

1. Cuando el juego se convierte en el tema del arte.

Según García B. (2011), el primer modo de relación del arte con el juego muestra cómo, en algunas ocasiones, el juego ha sido utilizado por los artistas como inspiración en la creación de sus obras, aquí el término “juego” se debe entender dentro del ámbito de juegos concretos, es decir los juegos de naipes, de dados, etc. Por ejemplo si se observan las cerámicas de la antigua Grecia se puede apreciar en ellas cómo se representaban escenas de los juegos olímpicos, del mismo modo en una época más cercana, algunas pinturas fueron creadas utilizando esta temática, como en las carreras de caballos que pintó Degas, los billares que pintó Van Gogh o los jugadores de cartas que plasmó Cezanne, que permiten mínimamente hacer referencia a la forma en que el juego se torna en un elemento temático para el arte.

2 -Cuando el arte parece producir como resultado un juego.

En este caso el término “juego” presenta una extensión conceptual, está vinculado a las ocasiones en que el arte parece producir como resultado un juego, implica un campo semántico para el vocablo «juego» algo más amplio, en el que dicho término se referirá tanto a juegos concretos (como en el caso del artista que talla un ajedrez), como a guiños mediados por una cierta intención de jugueteo o entretenimiento (como en el caso de los juegos de palabras en el arte). (García, 2011, p8).

Así es como se plantea que el arte pareciera producir un juego al valerse de diferentes destrezas como por ejemplo las pinturas realizadas con el fin de crear ilusiones visuales o “*trompe-l'oeil*” que fueron tan comunes en el renacimiento pretendiendo engañar la vista del espectador al jugar con el entorno arquitectónico por medio de la perspectiva, la sombra y otros efectos. El Op Art, con sus obras que generan la sensación de movimiento, algunas pinturas de los surrealistas y los juegos visuales que desde el inicio del siglo XX adoptaron la palabra como un modo de broma o provocación en sus obras, permitieron que el espectador interactuara con la obra de manera lúdica.

Así mismo, son abundantes otro tipo de presencias juguetonas del lenguaje en el arte, se trata de la de los juegos de palabras que, como la célebre intervención sobre la *Mona Lisa* , realizada por Duchamp en 1919, o el *Ceci n'est pas une pipe* de Magritte, se suman a la larga lista de obras artísticas en las que la palabra aparece, no sólo por su sentido plástico y la expresividad de su tipografía, sino en toda su potencia semántica, añadiendo algo a la obra con su presencia (ya sea lo añadido un sentido nuevo, un juego intelectual, una broma o una provocación). (García, 2011, p10).

Existen también en este caso, en que el arte adopta la forma de un juego, ocasiones en las que la obra del artista no propone un juego como se aprecia en los juegos visuales o de palabras sino que la misma obra realizada por el artista se presenta como un juguete, es el caso de los muñecos creados por Alexander Calder, Paul Klee o Depero. Aunque este tipo de obras es considerada más cercana al trabajo artesanal que al arte como tal, tuvieron un lugar en los museos al ser exhibidos en diferentes exposiciones colectivas.

3- El tercer caso es la relación estructural entre el juego y el arte.

Según el texto de Beatriz García (2011), hasta este momento se ha visto que, en ciertas ocasiones, los juegos son el tema del arte, mientras que en otras ocasiones, el arte adopta la forma de un juego. En este tercer caso es en el que se basa su tesis, con la cual pretende llegar al trasfondo ontológico de la cuestión, la relación entre arte y juego; la autora a partir de una afirmación que hace Marcel Duchamp «el arte es un juego entre los hombres de todas las épocas», (Bourriaud, 2008, p8), señala cómo es posible observar diferentes relaciones entre el juego y el arte en “un marco en el que proliferan los juegos de citas visuales, los juegos con las convenciones pictóricas o los juegos iconográficos” (García, 2008, p8). Por tanto, en este último caso se plantea la relación estructural entre los procesos de ambos fenómenos, la cual permite emparentarlos colocando el arte en vinculación con las actividades que generalmente se pueden reconocer por pertenecer al término: juegos.

Se hace evidente sin embargo que en las últimas décadas, han surgido algunas formas de modificación conceptual en la relación arte – juego, como lo sugiere la autora en algún momento:

La idea de que la relación entre arte y juego se inscribe en la cuestión de los estados de ánimo, parece haber sido especialmente popular. Una nutrida corriente de comisarios y teóricos ha contribuido a

hacer de lo lúdico una categoría más de las prácticas curatoriales y artísticas, bajo la perspectiva psicológica de los estados de ánimo. (García, 2008, p12).

Ahora desde la mirada del aspecto tecnológico, este se ha extendido a todos los campos relacionados con la comunicación y los medios audiovisuales, lo que ha permitido que se convierta en un valioso aporte para el actual contexto artístico. Su rápida aceptación por los diferentes medios creativos, especialmente los relacionados con la parte gráfica y audiovisual, lo han colocado en una posición que le permite ser el protagonista de una nueva cultura.

Las diferentes formas tecnológicas que se han estado desarrollando entorno a la aparición de Internet proponen una realidad en la cual la continuidad del tiempo y el espacio se transforman permitiendo una interacción entre el sujeto y el objeto, los nuevos medios son interactivos. A diferencia de los viejos medios, donde el orden de presentación viene fijado, ahora el usuario puede interactuar con el objeto mediático. En ese proceso de interacción puede elegir qué elementos se muestran o qué rutas seguir, generando así una obra única. En este sentido, el usuario se vuelve coautor de la obra. (Manovich, 2001, p.97)

Esta manera de interactuar se vuelve más atractiva para el sujeto porque le permite entrar en un juego con el objeto y esta posibilidad lúdica es actualmente más cercana gracias a los medios tecnológicos que permiten acceder al objeto en tiempo real.

La tecnología se convierte en un elemento necesario debido a su participación en la estrecha relación que existe entre los sujetos y su cotidianidad, la interacción con estos medios le permite a la humanidad la posibilidad de percibirse de manera colectiva, lo que supondría un aspecto importante de cómo los grupos humanos actúan y se desarrollan en el mundo. Para el autor Nicholas Negroponte, estas formas de relacionarse con las demás personas representan un

cambio que es visible en la manera de vivir y entender la realidad, alude a cómo la ciencia le ha permitido al hombre conocer más sobre su mundo, sobre sí mismo y sobre las organizaciones sociales que ha construido, pero es enfático al decir que la tecnología permite además transformar el mundo, la sociedad y al mismo hombre.

En este espacio de intercambios sujeto / objeto el factor estético ha encontrado un papel fundamental en la creación de nuevos productos, si bien es cierto que en principio la mayoría de los productos tecnológicos logran su principal alcance con el consumidor gracias a sus mejoras en cuanto a desempeño, también su apariencia estética o su diseño cumple una función esencial en el momento de su gestación, siendo muchos los objetos de consumo que han logrado alcanzar un cierto status de objeto artístico pero son muy pocos los que pueden reconocerse como vinculados a la relación entre el arte y el juego.

De alguna forma al juego se lo considera como una forma de entretener o proporcionar algún tipo de placer, pero este tipo de actividades también hacen parte de la educación y formación personal del individuo. En el juego existe una verdadera emoción creadora, la cual se puede ver como una forma de direccionar a los estudiantes, quienes manejan un lenguaje tecnológico al que pocos adultos están adaptados.

El juego a través de la historia ha sido objeto de varias teorías, especialmente en el campo de las ciencias sociales y humanas, teóricos como Huzinga, Piaget o Winnicott, analizan el fenómeno desde lo pedagógico y sociológico de manera sistemática en el juego infantil. Inicialmente se pretende reflexionar sobre qué posibilidad estética se encuentra presente en la relación entre el arte y el juego, por lo cual el análisis se fundamenta en las teorías de algunos filósofos que permiten situar el contenido estético de dicha relación.

Aristóteles plantea en su texto *La poética*, que para el hombre el imitar es natural a él desde la infancia, siendo ésta la manera en que adquiere sus primeros conocimientos, es decir, a partir de la *mimesis* el hombre aprende, obtiene un saber:

La imitación es natural para el hombre desde la infancia, y esta es una de sus ventajas sobre los animales inferiores, pues él es una de las criaturas más imitadoras del mundo, y aprende desde el comienzo por imitación. Y es asimismo natural para todos regocijarse en tareas de imitación. (Aristóteles, 1999, p.3)

La *mimesis* para Aristóteles, produce en los hombres una experiencia placentera por medio de la cual también adquieren algún tipo de conocimiento, por lo tanto el hombre aprende mientras disfruta, el juego es movimiento y este permite la catarsis que es una experiencia estética. Lo pedagógico es connatural a lo lúdico, si el sujeto juega ya está aprendiendo. Pero además nadie imita la realidad como la realidad es, sino que la imita como la ve, esto ocurre porque cada quien al mirarla a su manera desarrolla su propia *poiesis*, es decir su forma de creación.

Retomando nuevamente el trabajo de García (2011), quien expone que algunos teóricos como Herbert Spencer o Wilhelm Wundt, pensaban que el juego en los niños era simplemente una imitación de lo que las actividades de los adultos les sugerían o tal vez era simplemente una actividad en la que los infantes descargaban un exceso de energía en diferentes prácticas sociales, por lo cual la actividad lúdica para el consenso de la ciencia era una actividad exclusiva de los niños, hasta la teoría de Karl Groos y su comprensión científica del juego:

Karl Groos (1861-1946) quien, al investigar a qué necesidades vitales servía el juego, lo dotaba de un sentido formativo para el niño que trascendía el aspecto meramente lúdico-

mimético que mayoritariamente le había sido atribuido. De esta manera, se sentaban las bases teóricas que permitirían, también en las ciencias, dejar de entender el juego como una mera copia de la actividad adulta, para ser visto como preparación para la misma. (García, 2011, p.15). Esta teoría evidencia cómo el juego además de permitir una experiencia estética desde lo placentero, es también un elemento que permite obtener un aprendizaje. Tanto el arte como el juego permiten una experiencia estética, tanto el arte como el juego permiten el aprendizaje.

La existencia de varios estudios e investigaciones en el ámbito nacional e internacional muestran el uso de los sentidos para favorecer diferentes procesos de desarrollo en el ser humano. La parte sensorial y su relación con los procesos de aprendizaje, desarrollo cognitivo y emocional desde los niños en diferentes ambientes, se constituye en fuente constante de análisis en campos como la psicología. Corrientes como el conductismo, el psicoanálisis y el constructivismo han contribuido a perfilar un marco de investigación bastante pormenorizado frente a los aportes de los sentidos y su incidencia en la vida del ser humano.

En el ser humano es inherente el juego como base fundamental de su desarrollo integral. Desde su gestación hasta su vida adulta, hombres y mujeres van adquiriendo destrezas y madurez a través de la realización de diferentes actividades recreativas. Friedrich Froebel (1782-1852). Consideraba que el juego era el puente entre el hogar y la escuela, el pensamiento con la acción, la representación con la cognición, y la habilidad con el entendimiento. Creía que materiales con formas naturales (esferas, cubos, etc.), podrían ayudar a conocer la materia y las relaciones con el universo. (citado por catarina.udlap.mx , p.8).

Considerando que las ventajas de la relación arte – juego son manifiestas en todos los procesos de formación del ser humano, pasamos a delimitar las razones por las cuales se han elegido las Tic, como ejes de aplicación, fundamentales en la propuesta de intervención.

Las tecnologías de la información y la comunicación (Tic, Tics o bien Ntic para Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación o IT para «Information Technology») agrupan los elementos y las técnicas utilizadas en el tratamiento y la transmisión de las informaciones, principalmente de informática, internet y telecomunicaciones. La "sociedad de la información" en general y las nuevas tecnologías en particular inciden de manera significativa en todos los niveles del mundo educativo. Las nuevas generaciones van asimilando de manera natural esta nueva cultura que se va conformando y que para nosotros conlleva muchas veces importantes esfuerzos de formación, de adaptación y de "desaprender" muchas cosas que ahora "se hacen de otra forma" o que simplemente ya no sirven. Los más jóvenes no tienen la carga de experiencia por haber vivido en una sociedad "más estática" (como nosotros hemos conocido en las décadas anteriores), de manera que para ellos lo normal es el cambio y el aprendizaje continuo para conocer las novedades que van surgiendo cada día.

Precisamente para favorecer este proceso que se empieza a desarrollar desde los entornos educativos informales (familia, ocio, amigos, etc.), la escuela debe integrar también la nueva cultura: alfabetización digital, fuente de información, herramienta de productividad para actividades laborales, material didáctico, instrumento cognitivo, etc. Obviamente la escuela debe acercar a los estudiantes la cultura de hoy, no la cultura de ayer. Por ello es importante la presencia en clase del ordenador (de la cámara de vídeo, de la televisión, de las tabletas y de los teléfonos inteligentes) desde los primeros cursos, como un instrumento más, que se utilizará con finalidades diversas: lúdicas, informativas, comunicativas e instructivas. Es también importante

que esté presente en los hogares y que los niños más pequeños puedan acercarse y disfrutar con estas tecnologías de la mano de sus padres.

Pero además de este uso y disfrute de los medios tecnológicos (en clase o en casa), que permitirá realizar actividades educativas dirigidas a su desarrollo psicomotor, cognitivo, emocional y social, las nuevas tecnologías también pueden contribuir a aumentar el contacto del trabajo del estudiante en el colegio con la comunidad. La implementación de estas tecnologías, para el contacto comunidad – instituciones, se encuentran aún muy sub-utilizadas, pero se pretende por medio de esta propuesta concretar desde diferentes actividades esta opción que brindan las TIC'S.

En los entornos educativos actuales es necesario que se tengan en cuenta las innumerables posibilidades de las Tic tanto en su funcionamiento propio e individual, como en su calidad de apoyo para distintas formas de consulta, investigación, presentación y retroalimentación de procesos pedagógicos.

Desde este sustento teórico la presente propuesta de investigación se viene desarrollando desde finales del año anterior (2017) en sus aspectos fundamentalmente teóricos, además de la revisión diagnóstica y se comienza a trabajar en la implementación efectiva de la propuesta desde la tercera semana de marzo de 2018, atendiendo a la disposición del respectivo cronograma.

“La relación arte- juego como estrategia de acercamiento a la historia del arte con el aprovechamiento de las tic”

La propuesta se basa en la creación de una página web y de un canal de YouTube nombrados *“Mis prácticas artísticas: de mi colegio a tu móvil”* en los que se presentará toda la información

y participación de los alumnos en la propuesta, estos dos espacios se darán a conocer a la comunidad circundante a la institución por medio de afiches creados por los mismos estudiantes y en los cuales por medio de un código “QR” las personas podrán ingresar desde su celular o dispositivo tecnológico tanto a la página como al canal y dejar sus opiniones sobre las diferentes propuestas allí exhibidas.

Las temáticas propuestas Se han presentado a los estudiantes en el campo de la historia del arte, específicamente en el módulo correspondiente al grado once, Las Vanguardias Artísticas del Siglo XX. Se hace una subdivisión de los grupos dependiendo de sus intereses puntuales, por ejemplo: Fovismo, Expresionismo, Futurismo, Dadaísmo, Surrealismo, etc.

Se le brindan una serie de opciones de consulta manejables desde sus dispositivos electrónicos, tales como un blog spot especializado en la temática en mención, con diferentes posibilidades de indagación y configuración de bitácoras de recorridos, una herramienta como Google Art Project, lanzada por Google que consta de una galería virtual que permite acercarse hoy a más de treinta mil obras de arte procedentes de ciento cincuenta museos situados en cuarenta países diferentes. Estas cifras dan idea de la magnitud del proyecto y de las posibilidades didácticas que ofrece a las enseñanzas artísticas. La idea de los ingenieros detrás de este proyecto es poder brindar acceso, a cualquier tipo de persona, a las más importantes y consagradas obras de arte del mundo. Art Project posee una grandiosa colección de imágenes en una alta resolución perteneciente a más de cuatrocientos artistas diferentes. A su vez, la herramienta permite acceder a varios museos del mundo y realizar un recorrido virtual, como son el *Museo Metropolitano de Arte* y el *Museo de Arte Moderno*, en New York; el *State Hermitage Museum*, en San Petersburgo; el *Tate Britain & The National Gallery*, en Londres; el *Museo Reina Sofía*, en Madrid; la *Galería Uffizi*, en Florencia; y el *Museo Van Gogh*, en Ámsterdam.

Con estas herramientas junto con las que el estudiante conozca y decida indagar se inicia el recorrido investigativo, en el que la temática es el único condicionante y las posibilidades de dejar volar la imaginación en los mismos procesos de navegación debe ser una constante.

A partir de la documentación adquirida el estudiante compartirá en las redes sociales desde la página web que es una página similar a la wiki en la que podrá publicar sus comentarios y las fotografías de sus trabajos realizados en el aula de clase sobre el autor o la obra que en particular eligió. El juego, la interacción y el compartir información, sus opiniones personales y sus trabajos son las banderas a tener en cuenta en el proceso, cada adelanto debe tener los reconocimientos de rigor, los “*me gusta*” tan diseminados en las redes sociales.

Los alcances verificables tienen que ver con la utilización de la dinámica de consulta, profundización e intercambio de información de las Tic como ejes de la estrategia metodológica en el aprendizaje de Historia del Arte.

El canal de You Tube se manejará como un medio para difundir las diferentes muestras realizadas dentro de la institución como también los diferentes videos del trabajo de campo en el cual los estudiantes deben identificar diferentes espacios u obras como: edificaciones, esculturas, murales, graffitis, etc. y catalogarlas dentro de alguna de las vanguardias artísticas que se plantearon en la propuesta, de esta manera el estudiante puede dar a conocer no solo a sus compañeros sino también a las diferentes personas del entorno, cómo se pueden interpretar desde el arte las cosas cotidianas del espacio público de la ciudad.

Se podría aquí pensar que el estudiante utilizara los dos medios de la propuesta para convertirse en el sujeto que enseña al espectador por medio de las redes sociales.

Para la optimización en la búsqueda de la satisfacción de los objetivos de la propuesta se ha realizado una serie de estrategias y actividades tales como:

- Generar una atmósfera de motivación permanente en las diferentes etapas de desarrollo de la propuesta.

- Seducir con el discurso de la vinculación del arte y el juego con la pedagogía.

- Enseñar los mecanismos de acción de las Tic en los procesos de aprendizaje.

- Implementar la mecánica de los juegos en la adquisición de los conocimientos de historia del arte.

- Realizar sesiones de consulta y de investigación tanto temática como bibliográfica por medio de la red de información.

- Coordinar sesiones de sensibilización y profundización de la mecánica del juego.

- Generar propuestas plásticas de los estudiantes con apoyo de software especializado.

- Selección de las propuestas más representativas de la actividad y realización de una exposición .

Realizar una encuesta de evaluación y retroalimentación.

En todo el proceso desarrollado se han tenido en cuenta aspectos conceptuales tales como:

Asumir la consulta y la recopilación de información como parte de un proceso dinámico, interesante, divertido e intencionado a favor de los objetivos de la propuesta.

Ampliar los procesos de formación Artística al tener en cuenta el goce en la apropiación del conocimiento.

Comprobar que el trabajo en equipo se erige como una actividad lúdica que proporciona las fuerzas y las virtudes para hacerse a sí mismos en sociedad.

Tomar el juego en equipo como una dinámica que propicia y posibilita la búsqueda creativa.

Verificar la forma como los procesos lúdicos engrandecen y mejoran las relaciones convivenciales y de pertenencia institucional.

Conclusiones

Se facilitaron espacios de investigación y consulta, así como espacios de concertación para desarrollar el sentido de corresponsabilidad.

Se realizaron acciones de evaluación y control, como el desarrollo de guías estructuradas, la rendición de cuentas del trabajo realizado a través de exposiciones y se valoró el reflejo de la autonomía, la responsabilidad y el trabajo en equipo.

Se evidenció agrado, disfrute y motivación por parte de los estudiantes en el desarrollo de las actividades que se caracterizaron por ser lúdicas, creativas y recreativas, dando a luz propuestas plásticas de alto contenido estético.

Se profundizó en la aplicación de las Tic como apoyos fundamentales en los procesos formativos y se mejoró el sistema de apropiación del manejo técnico de los programas de diseño por parte de los estudiantes.

Lista de referencias

- Aristóteles, (1974). *La Poética* , Recuperado de <http://www.ugr.es/~zink/pensa/Aristoteles.Poetica.pdf>
- García, B.P. (2011), *La teoría estética del juego de Schiller a nuestros días* , (Trabajo fin de máster).
- González, A., Urrego, D. & Pineda, D. (2016), *Ambientes desde el arte como experiencias constructoras de aprendizaje*. Especialización en Arte en los procesos de aprendizaje, Fundación Universitaria Los Libertadores. Disponible en:
<http://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/1095>
- Gualdron, M. & Rodríguez, O. (2016). *Arte y tecnología mediadores para la convivencia pacífica*. Trabajo de grado, Especialización en Arte en los procesos de aprendizaje, Fundación Universitaria Los Libertadores. Disponible en:
<http://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/1101>
- Herrera, I., Rojas, C. & Soto, E. (2016) *Integración pedagógica de las artes plásticas como estrategia lúdica para potencializar el desarrollo de la creatividad infantil en los niños y niñas de jardín de la ied. Venecia*, Trabajo de grado, especialización en Pedagogía de la Lúdica, Fundación Universitaria Los Libertadores. Disponible en:
<http://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/758>
- Huizinga, J (1957). *Homo Ludens* . Editorial Emece. Buenos aires.
- Manovich, L. (2001). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación* . Barcelona, Paidós.

Montes, E. (2017). *Los medios audiovisuales como didáctica artística para motivar la participación activa de los estudiantes de 9º3 de La Institución Educativa de Bayunca*. Trabajo de grado, Especialización en Arte en los procesos de aprendizaje, Fundación Universitaria Los Libertadores. Disponible en : <http://repository.libertadores.edu.co/handle/11371/1487>

Vigotsky, L. S, *El Desarrollo de los Procesos psicológicos Superiores* , Editorial Crítica, Barcelona, 1979.

Winnicott, D. (1979). *Realidad Y Juego* . Buenos Aires: Gedisa.